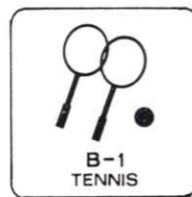


A-1
HANDBALL 1

FIGURE 2



B-1
TENNIS

FIGURE 6



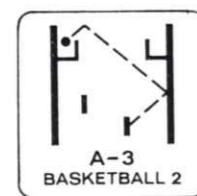
A-2
FOOTBALL

FIGURE 3



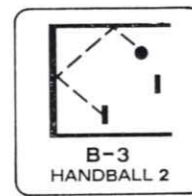
B-2
HOCKEY

FIGURE 7



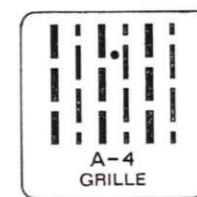
A-3
BASKETBALL 2

FIGURE 4



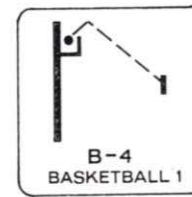
B-3
HANDBALL 2

FIGURE 8



A-4
GRILLE

FIGURE 5



B-4
BASKETBALL 1

FIGURE 9

F. Précautions du client

1. Ne raccordez votre jeu qu'à un seul téléviseur à la fois.
2. Ne laissez pas les piles dans votre SPORTRON 108 si vous n'utilisez pas votre jeu pendant une LONGUE PERIODE.

3. Evitez de laisser tomber votre jeu par les fils.
4. Ne soulevez pas votre jeu par les fils.
5. Evitez de laisser votre appareil en marche lorsque vous ne l'utilisez pas.
6. N'exposez pas votre jeu à des TEMPERATURES EXCESSIVES.

Remarque:

Pour remplacer les piles, enlevez le couvercle du compartiment à piles comme indique sous la rubrique 'INSTALLATION' et veillez à ce que les piles soient placées suivant les polarités correctes.

Anomalies	Cause	Remède
L'image défile lors de la distribution des points.	Voltage faible.	Changer les piles.
Pas d'image de la surface de jeu sur l'écran TV ou écran gris.	Piles faibles ou mal placées.	Changer les piles ou voir si les piles sont placées, suivant la polarité correcte.
	Le câble du jeu n'est pas bien raccordé à la TV.	Vérifier le raccordement.
Pas de programme TV régulier	La prise de l'antenne n'a pas été raccordée correctement à la TV après que le jeu TV a été débranché.	Vérifier le raccordement.
Bourdonnement du haut-parleur TV.	La puissance de votre récepteur est trop forte.	Baisser la puissance de votre récepteur.
La surface de jeu est floue comme un signal de station TV trop faible.	Mauvais raccords aux bornes de votre récepteur TV	Vérifier le raccordement.
La surface de jeu est imprécise et irrégulière.	Votre récepteur TV n'est pas bien réglé pour obtenir la meilleure image.	Utiliser le bouton de réglage.
Votre SPORTRON 108 fonctionnait mais soudain il devient imprécis flou et instable.	Le sélecteur des stations TV n'est pas bien réglé.	Régler l'appareil.
Les limites de la surface de jeu ne sont pas à égale distance du bord supérieur et inférieur du tube de l'image TV.	Piles faibles.	Changer les piles. Réglez les distances.

Printed in Hong Kong
part No. 52-4823

SPORTRON 108

Jeu T.V.
Modèle SPORTRON 108

8 JEUX

- A-1 Hand Ball Entraînement
- A-2 Football
- A-3 Basket Ball
- A-4 Grille
- B-1 Tennis
- B-2 Hockey
- B-3 Handball
- B-4 Basket Ball, Entraînement

Mode d'emploi

A. GENERALITES

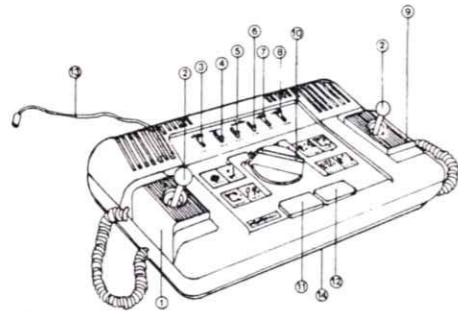
Deballage soigneusement votre jeu TV et enlevez les pieces de polystyrene qui le protègent.

Une fois branché ce nouveau jeu TV vous procurera de nombreuses heures d'amusement et de détente.

Ce jeu peut être branché sur tout récepteur TV noir et blanc ou couleur de n'importe quelle marque, de n'importe quel cadran, sous condition qu'il y ait la gamme UHF.

Afin de tirer au maximum profit de votre jeu, nous vous recommandons de lire ce mode d'emploi pendant quelques minutes.

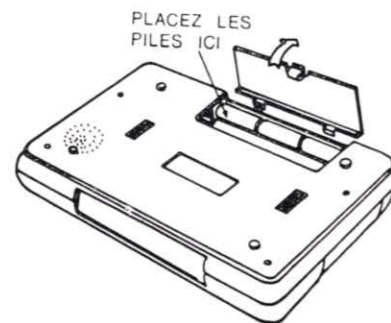
B. FONCTIONS



1. Boîte de contrôle gauche
2. Levier de commande
3. Interrupteur Marche/Arrêt
4. Interrupteur service (manuel/automatique)
5. Interrupteur grandeur raquette joueur gauche
6. Interrupteur grandeur raquette joueur droit
7. Interrupteur pour vitesse de balle
8. Interrupteur sélection jeux A ou B
9. Boîte de contrôle droite
10. Bouton de sélection des jeux
11. Touche pour mise en jeu
12. Touche pour mise à zéro
13. Câble de raccordement à prise antenne TV
14. Couvercle du compartiment à piles

C. INSTALLATION (utilisez un tourne-vis).

Après déballage de votre SPORTRON 108 enlevez soigneusement le couvercle du compartiment à piles (14) se trouvant au fond du boîtier. Placez 6 piles UM-2 (1.5V) dans le compartiment à piles, qui se trouve à proximité du bord de l'appareil et laissez le compartiment adjacent vide (voir schéma).



Assurez-vous que les piles ont bien été placées dans le sens correct et suivant les polarités comme indiqué dans le compartiment.

L'interrupteur de mise en marche (3) doit être en position "ARRET" à ce moment. Raccordez le jeu à la prise antenne de votre récepteur TV avec le câble de raccordement (13).

Allumez votre récepteur TV et sélectionnez la réception sur le canal 36 du UHF car votre SPORTRON 108 a été réglé pour fonctionner sur le canal 36. Si vous n'utilisez pas votre jeu TV, débranchez le câble de raccordement et vous rebranchez l'antenne dans la prise antenne de la TV.

D. FONCTIONNEMENT.

1. Faites fonctionner votre jeu en plaçant l'interrupteur "CONTACT" (3) en position "Marche" et appuyez sur la touche de remise à zéro (12) chaque fois que vous voulez faire fonctionner votre jeu.
2. Baissez complètement le son de votre récepteur TV afin d'entendre le bruit des balles à partir du haut-parleur de votre jeu.
3. Utilisez le bouton de réglage de votre récepteur TV pour obtenir une meilleure image.
4. Réglez la dimension des raquettes à l'aide des interrupteurs (5/6). Réglez le service de la balle manuel/automatique à l'aide de l'interrupteur (4), la vitesse de la balle avec l'interrupteur (7).

Le bouton de service (11) est enfoncé uniquement lorsque le service de la balle (4) est en position "MANUEL"

5. Choisissez le jeu en tournant le sélection 10 vous avez le choix

Entre 8 jeux	Entraînement hand ball
	football
	basket ball
	grille
	tennis
	hockey
	handball
	entraînement basket ball.

6. Inscription du score sur l'écran, la boîte de contrôle gauche (1) contrôle la palette gauche et la boîte de contrôle droite (9) contrôle la palette droite. Actionner les leviers de commande (2) pour faire fonctionner le jeu et faire parcourir la balle d'un camp à l'autre et au-dessus du filet. Lorsqu'un joueur manque la balle ou si la balle rebondit dans le mauvais camp, le cadran donnera un point au joueur adverse.
7. Le premier joueur qui atteint 15 points gagne la partie. Pour recommencer un nouveau jeu, appuyez tout simplement une fois sur le bouton de réglage (12).
Le nombre de points 0-0 apparaît sur l'écran. A la fin du jeu, éteignez votre appareil.

Remarques: le fait d'oublier d'éteindre l'appareil à l'aide de l'interrupteur principal (3) peut causer un écoulement des piles.

E. CHOIX DES JEUX

A1 Entraînement Handball

C'est un jeu de squash à un joueur. Le score affiché à droite montre le nombre de balles renvoyées (maximum 15). Celui de gauche le nombre de balles servies.

A2 Football

Le terrain est montré sur la fig. 3. Le mouvement des joueurs est le même que pour le hockey. Le jeu commencera quand le joueur qui a perdu précédemment enfonce la touche mise en jeu (11). La balle ira toujours vers le but du vainqueur du but précédent.

A3 Basketball

Le terrain est montré sur la fig. 4. Les joueurs doivent diriger la balle pour la faire entrer en haut du but pour marquer. Le jeu commence lorsque l'un ou l'autre joueur enfonce la touche mise en jeu. La balle se déplacera dans les deux directions suivant des angles divers.

A4 Grille

Le terrain est montré sur la fig. 5. chaque joueur peut actionner trois barrières verticales pour empêcher la balle de pénétrer dans son camp et des ouvertures dans ces barrières permettent à la balle d'avancer vers le camp adverse. Le Jeu commence lorsque l'un ou l'autre joueur enfonce la touche mise en jeu. La balle ira suivant un angle varié dans les deux directions.

B1 Tennis

Le terrain est montré sur la fig. 6, chaque joueur peut seulement se déplacer sur son côté. Le jeu commence lorsque le joueur qui a le service enfonce la touche mise en jeu. Le service changera de joueur chaque cinq points.

B2 Hockey

Le terrain est montré sur la fig. 7. Les avants ont la possibilité de se déplacer sur la totalité du terrain. Les gardiens de but sont bloqués dans l'axe horizontal devant leur but mais peuvent se déplacer dans l'axe vertical comme les avants.

B3 Handball

Le terrain est montré sur la fig. 8. Chaque joueur peut se déplacer sur la totalité du terrain. Le jeu commence lorsque le joueur qui a le service enfonce la touche mise en jeu. La balle va vers le mur suivant un angle varié. La teinte de la balle changera suivant le code du joueur qui devra la jouer. Si la balle est touchée par l'autre joueur le point sera perdu par ce dernier. Le point gagné est uniquement marqué si le vainqueur avait le service. Dans l'autre cas il y a seulement changement de service.

B4 Entraînement Basketball

Le terrain est montré sur la fig. 9 le jeu se joue à un joueur. Le score affiché à droite montre le nombre de coups manqués et celui de droite le nombre de paniers réussis.